

NTT出版

in  
Huffman

# FRONT MISSION™

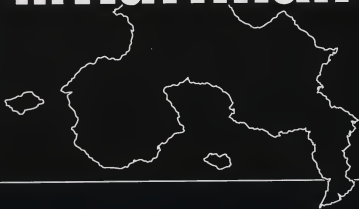
フロントミッション  
天野 喜孝 & 横山 宏

**in Huffman**



**Yoshitaka Amano  
&  
Kow Yokoyama**

# **in Huffman**



**Yoshitaka Amano  
&  
Kow Yokoyama**

# in Huffman



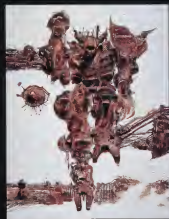
## S T O R Y

近未来。世界は、OCU(オシアナ共同連合)とUSN(ニューコンチネント合衆国)の2大勢力の対立に飲み込まれていた。そして、ついに太平洋に浮かぶハフマン島で戦火が立ち昇る。世にいう第二次ハフマン紛争である。OCUの優秀なパイロットのロイドは、この戦いの中で最愛の人、カレンを失ってしまった。失意の彼は、それまでのキャリアをすて、傭兵となって恋人の敵を討つ決意を固める。単員機動装甲車ヴァンツァーだけで構成された遊撃隊=キャニオンクロウに身を投じたロイド。しかし再び最前線に戻ってきた彼が、そして部隊の仲間が幾多の闘いを通して知ったのは、あまりに冷徹な現実だった…。



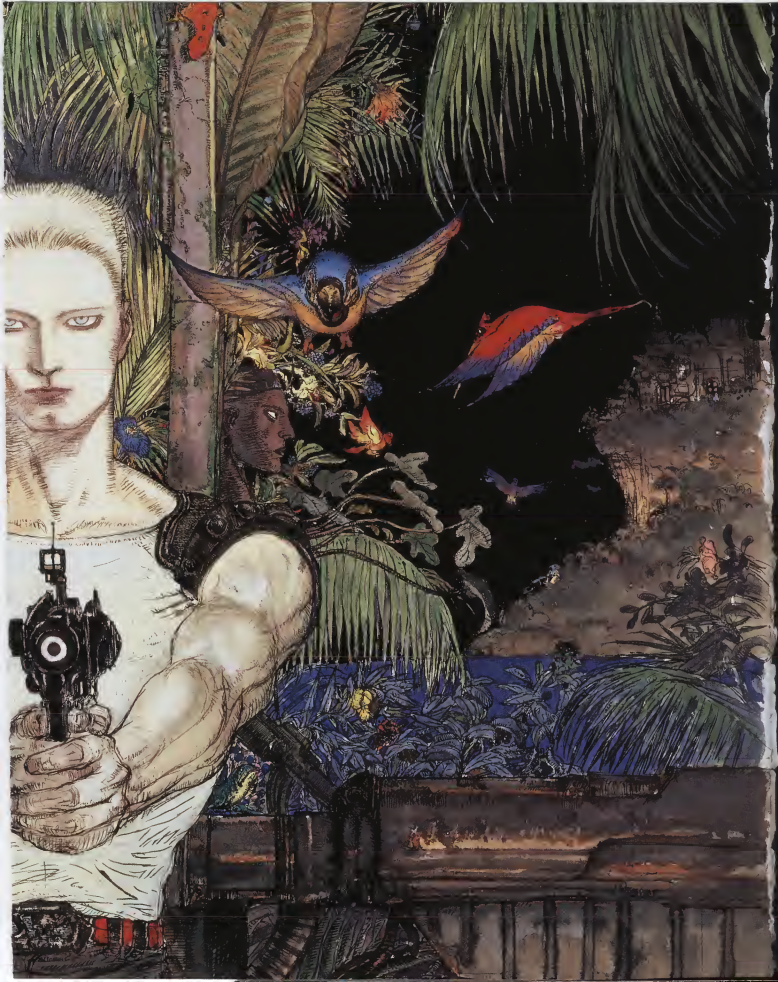
*Characters in Huffman*

YA



OSHITAKA  
MANO











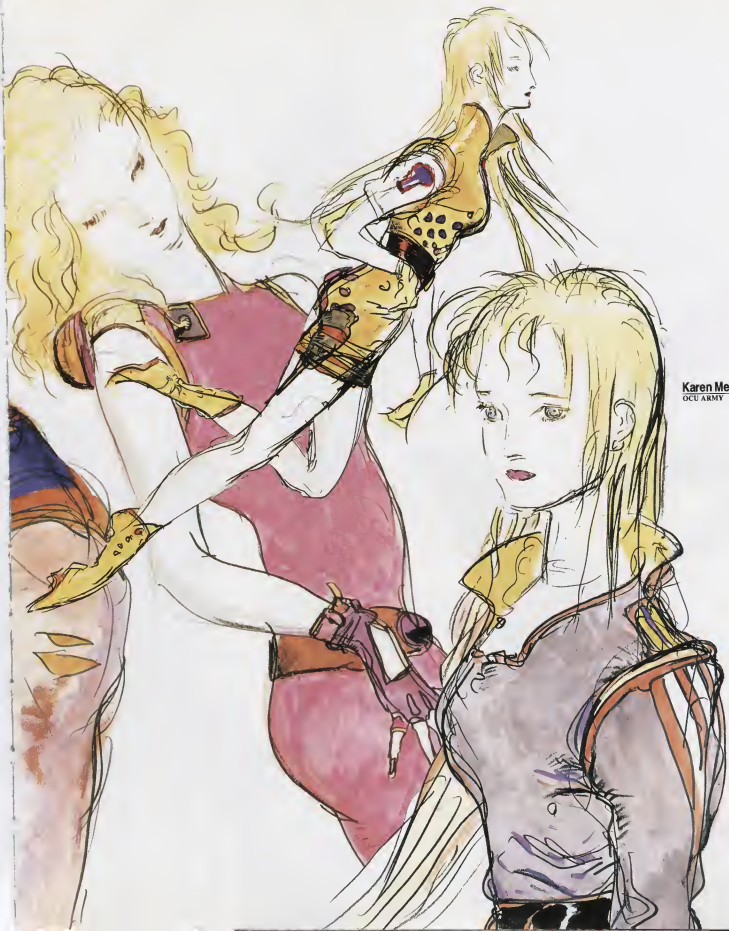




Roid Clive  
CANYON CROW







**Karen Meure**  
OCU ARMY

**Natalie F. Blakewood**  
CANYON CROW

**Ryuji Sakata**  
CANYON CROW





Keith Carabell  
CANYON CROW



J.J. (Joynas Jeriaska)  
CANYON CROW



**Frederick Lancaster**  
CANYON CROW

**Yang Meihua**  
CANYON CROW





Yang Yeehin  
CANYON CROW

Hans Goldwin  
CANYON CROW





Gregorio Mainas  
CANYON CROW



Maury Odonnell  
CANYON CROW



Alder Weiss  
CANYON CROW



**Bobby Hopkins**  
CANYON CROW

**Pole C. Griebler**  
CANYON CROW

**Peewie Richburg Jr.**  
CANYON CROW



Guri B. Orson  
OCU ARMY

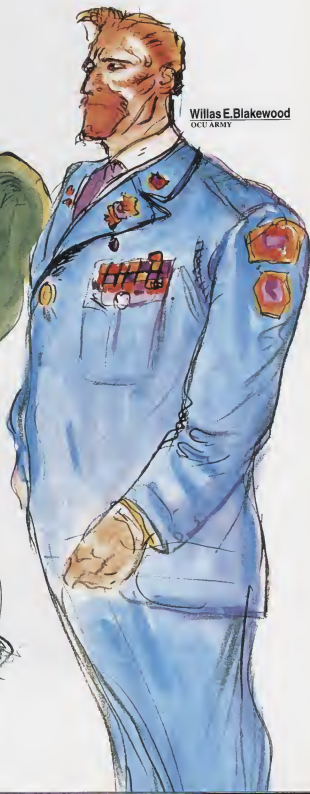
Porunga  
CANYON CROW

Gentz Weizer  
TERRORIST





**Ralph Dian**  
CANYON CROW



**Willas E. Blakewood**  
OCU ARMY



**Mizette Brown**  
OCU ARMY





f. O ~ a ~ ~

















Driscoll  
USN ARM





President  
**Koichi Sakata**  
SAKATA INDUSTRY



Committee  
**Reiji Sakata**  
SAKATA INDUSTRY











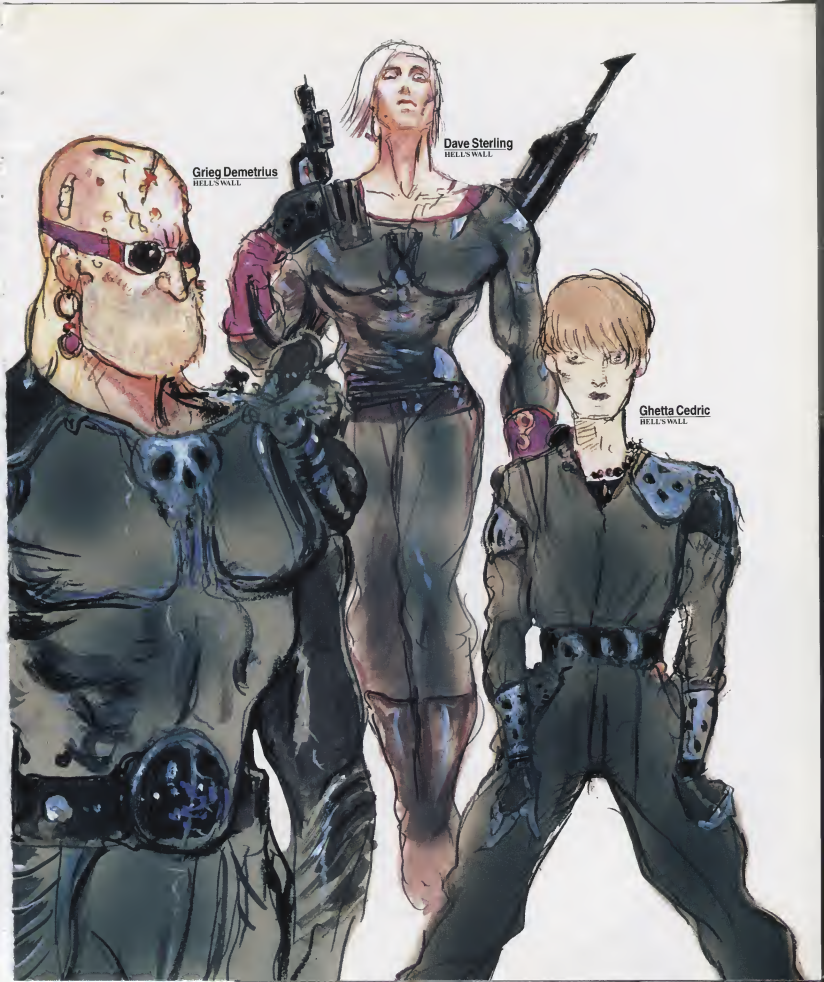
Reevas Victor  
HELL'S WALL

Milligan Ashton  
HELL'S WALL

Josiy Dallin  
HELL'S WALL







Grieg Demetrius  
HELL'S WALL

Dave Sterling  
HELL'S WALL

Ghetta Cedric  
HELL'S WALL







Y.G. - a.u. - 9y





# YOSHITAKA AMANO

天野喜孝

## ●プロフィール

1952年静岡市生まれ。'67年、竜の子プロダクションに入社。

同社でアニメキャラクターの設定を担当する。在社中にイラストレーターとしてデビュー。'82年独立。以降、装幀、舞台美術から宝飾デザインそしてゲームのキャラクターデザインなど、多彩な活動を展開中。'95年には、フランス・オルレアン市で行われた第2回日本映画ビエンナールにて個展開催。

## ●主な作品(画集)

『魔天』『飛天』(朝日ソノラマ)  
『幻夢宮』『イマジン』(新書館)  
『天野喜孝タロットカード画集』  
(光風社出版)  
『天馬之夢』(角川書店)  
『螺旋王』(徳間書店)  
『天野喜孝空想画集・DAWN』  
『JAPAN』(NTT出版)  
『花天』(講談社)





*Wandlung Panzar in Huffman*

# KYOW OKOYAMA

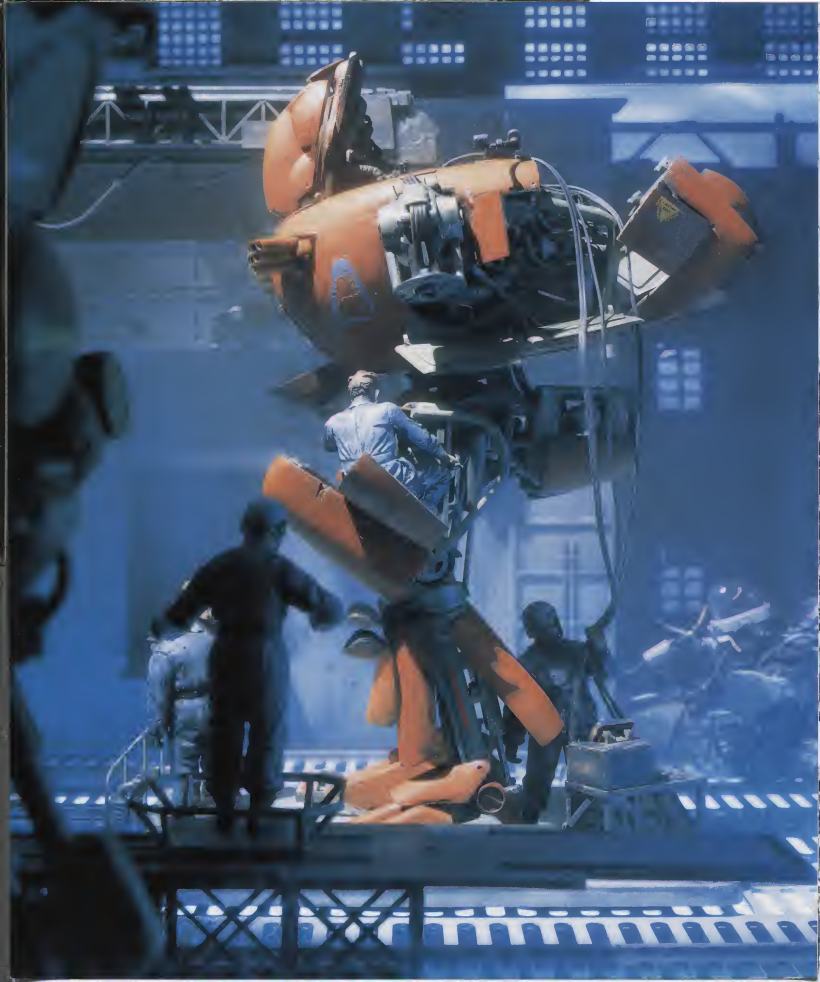






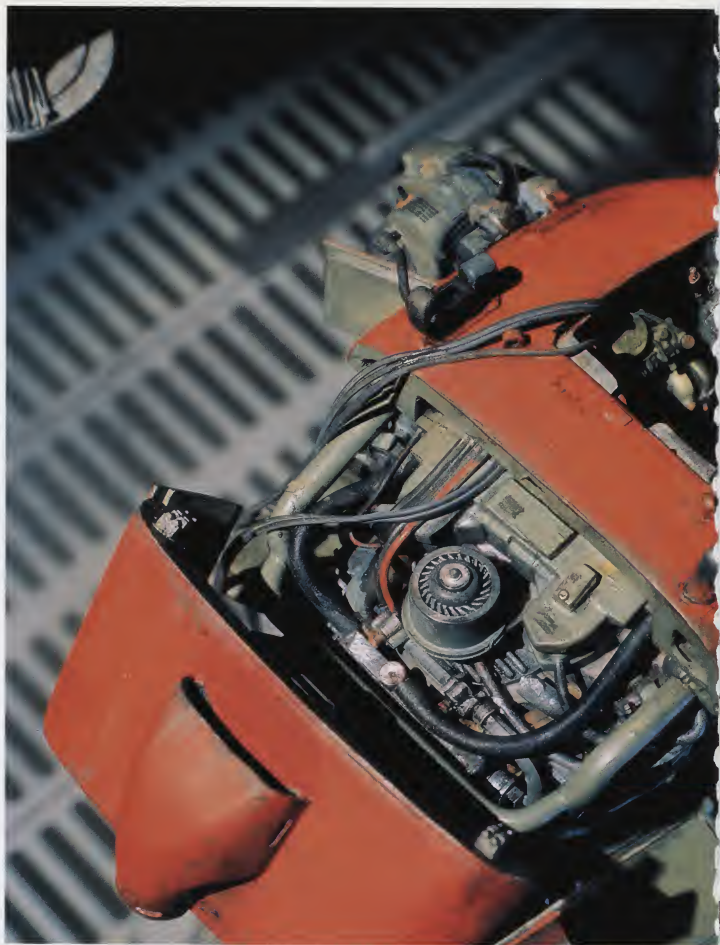














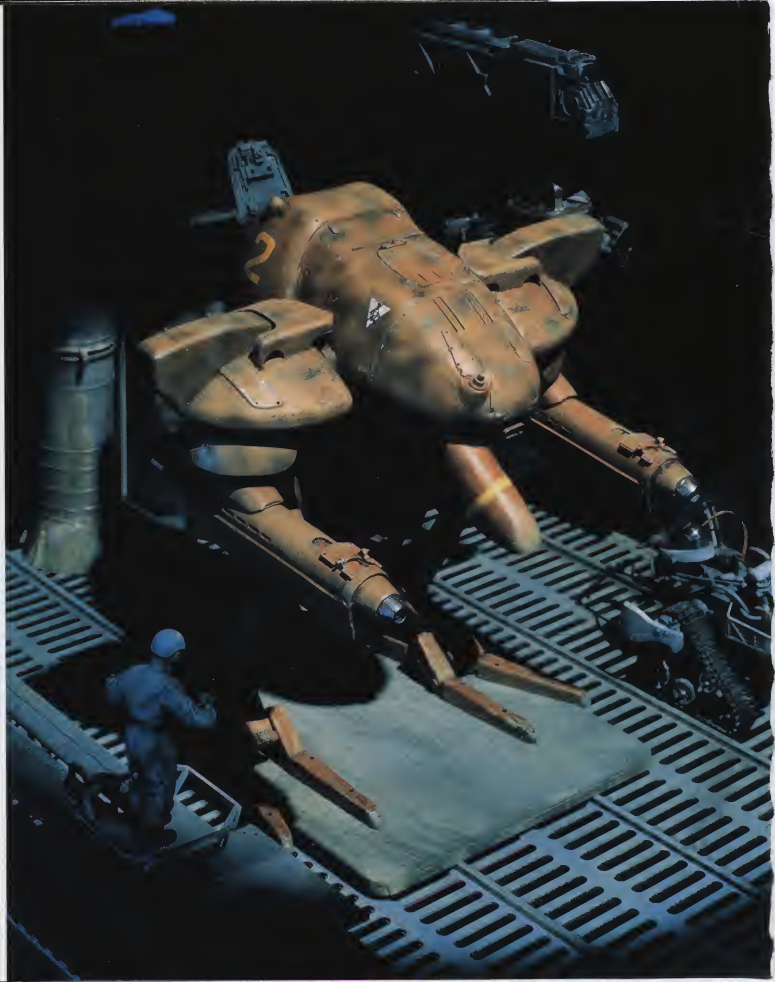








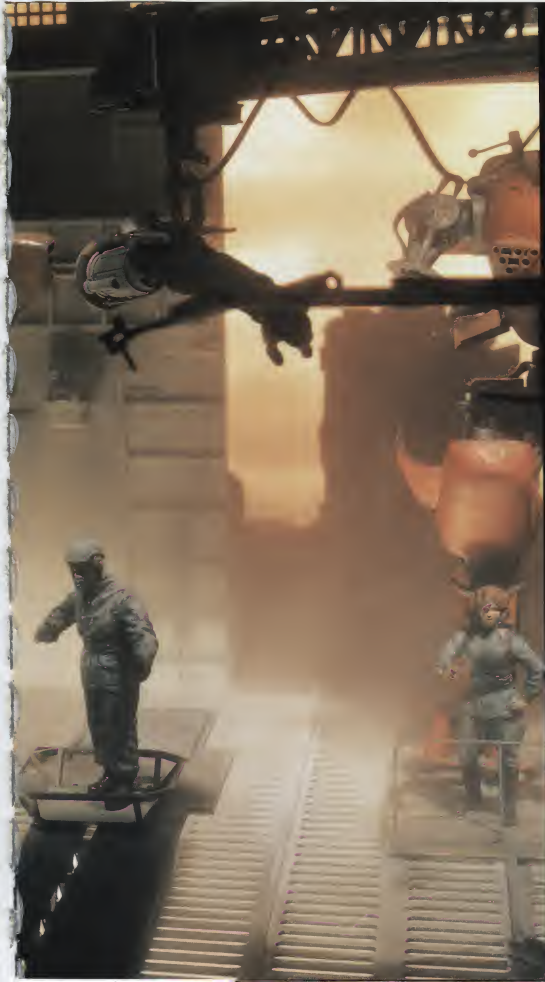


































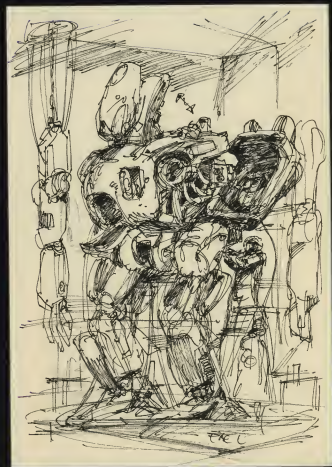




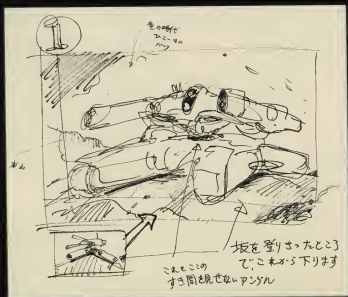






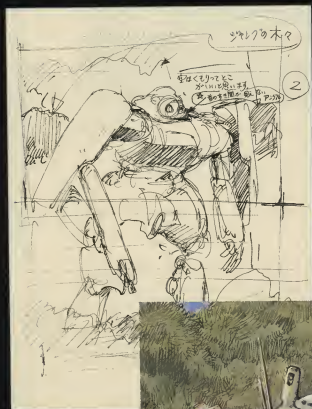
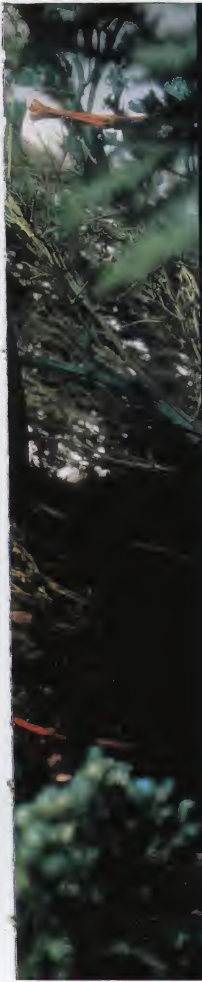




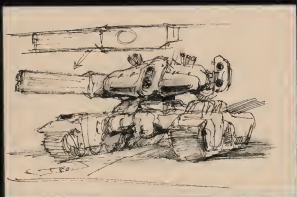
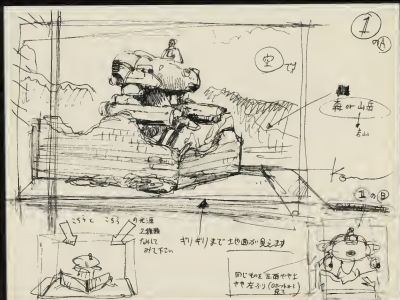
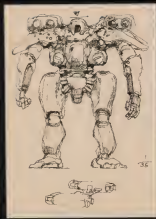














# KOW YOKOYAMA

横山 宏

## ●プロフィール

1956年福岡県北九州市生まれ。武蔵野美術大学日本画学科卒業。同大学在学中に雑誌などでイラストレーションを発表。  
また、「状況劇場」などの舞台美術に参加。  
大学卒業後、立体(オブジェ)平面(イラスト)によるSF的世界を表現した作品を小説カバーやトイデザインなどで発表。

## ●主な作品(テレビ・コマーシャル)

大塚製薬「ポカリスエット」  
(怪鳥篇・女王篇)  
松下電産  
「パナソニックA-1 アシュギーネ」  
(立体ジオラマ製作)  
プロミス「PALカード極楽物」  
(居眠り篇・ダンス篇)  
タダノ「企業リクルート」  
(ビューティフル篇・フレンド篇)  
ソニー「SONA HAWK」(誕生篇)  
「スズキマトリックス」  
(B.スターリング著、早川書房)  
「TOY FACTORY」BANDAI







# TALK in Huffman

---

(対談／天野喜孝×横山 宏)



Yoshitaka Amano  
vs  
Kow Yokoyama





ファンタジーイラストの天野喜孝。  
ジオラマ制作に異才を発揮する横山宏。  
非情の戦地ハフマン島で  
このふたつの強烈な個性が運命の再会を果たした。  
古くから既知の仲の二人にとって  
互いの作品はどのように映ったのだろうか。  
興味津々のトークバトル、開始！

Y

「この人、食っていけるのかな、  
と思いましたよ」

——お二人は古くからお知り合いだそうですが、  
初めての出会いはどんな状況だったんでしょうか。

横山：某出版社に原稿を出しに行つて。

天野：そうそう、やつとこの仕事になったという  
か、でもまだとてもとても食える状態じゃない頃。  
横山：締切が一掃ですから、同じ日に原稿を出し  
に。編集部で初めてお会いしたんです。

天野：いや、だけどこの人これで食っていけるの  
かなって心配になってね（笑い）。

横山：（笑い）そうですね。

天野：当時、僕の方はアニメーションの仕事をや  
ってて、そっちが本業というか、生活の糧があっ  
たんです。で、余計なお世話ですけど、他人のこ  
とが気になる。

横山：心配してくださったんですね（笑い）。でも  
確かに、原稿料がちょうど床屋代といっしょだっ  
たんですよ。床屋さんに行ったら今描いたもの  
の全部なくなっちゃうのかなと（笑い）。

天野：で、そのうちにだんだん横山さんの名前と  
か作品とか出てくるようになって。人に聞いたら  
「その人、有名ですよ」「ええっ！」とか言つてね。

それでだんだん安心してきて「そうか、がんばっ  
てるな」みたいなね。

その頃、僕は20代後半。

横山：僕は卒業した次の年。就職しそこなつてね。  
ま、でも何とかなるような気がしてたら、そう  
いうことしてたんでしょ、お互い？

天野：そうですね。他にもたくさんいたんだと思  
いますよ。その中で残って……言い方は変ですけ  
ど、今もがんばってるのは、すごいなと思いま  
すね。その頃は、横山さんの立体的の方はよく知ら  
なかったんです。そのうち後から知って「あ、よ  
かったな（笑い）。いろいろやってるんだな」と。

——先輩後輩みたいな感じでもあったんですね。

横山：そうですね。

天野：いや、年は違いますけど、多分デビューは  
同じくらいですよ。

横山：そうですね。SFに絵を個人的な名前を出す  
っていうのに関しては。でも天野さんの場合、実  
際に仕事をやってらっしゃった方ですからね。そ  
こにおいてはもう大きな先輩で。僕、遊んでたわ  
けですからね（笑い）。

天野：僕は22～3歳の頃から、なんかこれじゃいけ  
ないなと思って、それで、描きためて出版社に持  
つていった。そういう時だったんですよ。

横山：同じ時期に同じこと企んで、あの近辺でゴ  
ソゴソしてたと思うとおかしいですね。

「日本画の手法を使ってみて  
もらいたいですね」

——一緒に同じ仕事されたのは初めてですか？

横山：あの雑誌に二人で挿絵を描いて以来ですね。

TALK in

ふたつの個性、

——何かジョイントだということで意識された  
ことはありました？

横山：ああいいなと思いましたよ。ていうのは僕、  
ゲーム結構やるんですよ。で、天野さんがずっと  
やってらっしゃったでしょ？ファイナルファン  
タジーで、で、天野さんのキャラクターが出てきて  
しゃべったりしないかなと、ずっと思ってたんで  
すよ。今度では実際に出てくるそうで、面白そうだ  
な。これは、一ゲーマーとしてですけど（笑い）。



KOW 横山 宏  
YOKOYAMA

天 野 喜 孝

# OSHITAKA AMANO



天野：僕の場合、まず僕がやる前に、立体で起こって話、聞いてたんです。「あ、横山さんかな。お、お、ついに来たな」と(笑い)。ただ僕に関しては、フロントミッションという世界はちょっと異質なんですよね。ファンタジーじゃないですから。だからイラストレーター、絵描きとしてよりも、昔キャラクターデザイナーやアニメーションやってた頃の感覚なんですな。

## Huffman

アートを語る。

——いつもの自分の世界とはちょっと違うと。

天野：それが逆に面白かったですけどね。

——横山先生は、これは異質ではないですね。

横山：ロボット好きなんです(笑い)。僕は学生の頃、日本画学科なんです。でもなぜか当時からロボットだの機械だの、そういう油っぽいのが好きで。さっき天野さんの原画が飾ってあるのを見て「天野さんの方が日本画みたいだ」って思ったんですけどね。

天野：僕はぜんぜん知識ないから勝手にやってますけどね、自己流で。そう言われてみると、色合いが日本画かもしれませんね。

横山：天野さんに日本画の手法使ってもらいたいのがいっぱいあるんですけどね。簡単なんです。僕は学生の頃、邪道なことばっかりやってましたからね。日本画って壁塗るような作業なんですけど、あれなんかも今の画材で同じ効果出せるし。だからもっと気軽にどんどん使ってほしいですね。なんかそ那天野さんの空間の作り方、とても日本的だなと勝手に思ってるんですけどね。

天野：よくわからないですけど、日本人の中にあるんじゃないですかね。そういうものが。

横山：そうですね、写実の魂みたいなのがどこかにあるかも知れませんね。

——横山先生がもともと日本画だったっていうのも意外ですね。

横山：ねえ、カン違いですよ(笑い)。劣等生で有名だったんですよ。でも日本画のテクスチャーが面白そうだったんです。

天野：あー、関係あるね、それ。

横山：19ハタチで決める進路ですからね。頭悪い盛りですから、進路なんてまともには決まらないです。だから技法なんかを学校で学ぶんだから、

それだったら面白いのがいいなと思って。

## 「フランスの工房で、 リトグラフ極めようかな」

——今後の抱負をお聞かせください。

横山：こういう仕事(ゲーム制作)に最初からデザインで参加してみたいなど。失敗に終わるかもしれないですけど(笑い)。それもいいんじゃないですかね(笑い)。ネジを締めるところから始めてみたい。ネジを締めたり油をさしたりというニュアンスって結構好きなんですよね。

——マニアックですね。天野先生は？リトグラフはどうですか？

天野：あリトですか？もう余裕です。(笑い)。今度フランス行ってやるんですよ。工房行って。

そこでリトグラフ極めようかなって。

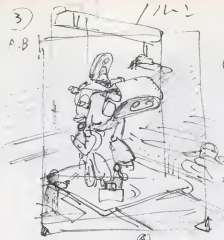
横山：エライなあ、尊敬しちゃうなあ。

天野：例えばミロがやった部屋とかあるんですよ。実際。世界中からいろんな有名な画家が来て…すごいなあ。ここできるといいなあ、これはちょっとやってみたいなって。

横山：僕なんかフィレンツェ行ってもビザ食って遊んでるってのが関の山でしたからねえ。



A



## 「芝居の舞台創りに似てるな、 と思いましたね」

横山：（作品の写真を見せながら）これね、カメラマンの力が大きいんですよ。コンテを描くとその通りに撮ってくれるんですよ。いや、それプラスですよ。ガスって感じる感じとかね。高瀬さんっていうんですけど、僕の創ったやつを、本のカバーなんかも全部この人が撮ってくれてるんですよ。

——こういう立体的写真の専門の方ですか。

横山：そうですね。模型をうまいこと本物に見せたりする写真を。

——背景の雲が綿だって聞いて驚きましたけど。

横山：あれも高瀬さんの技術ですからね。

天野：これくらいの大きさを本物らしく見せる、となるとやっぱり写真ですよ。この色合っているのは、要するにライティングなわけでしょう？

横山：ていうか、まづこの色塗っていい。

天野：この周りの。

横山：そうですね。

天野：で、結局、どの色塗ったって、赤いライト当てたら赤くなっちゃう。だからライティングから絵を描いてくみたない。

横山：そうですね。だから最初に作ってる時でもコンテいっしょに描いたり、ここはこうい

う風な陰とか、全部描いてるんですよ。

天野：コンテって、結局ワンボーズなの？

横山：いや、いろいろ。ひとつ作ったやつからいろいろ撮ってほしいから。それぞれに描いてるんですよ。コンテを指しながらこのラクガキ風の。

——指示が面白いですよ。『とにかくケムっている』とか（笑）。

天野：そういう演出も実際行ってるんですよ？

横山：いやもうお任せしてるんですよ。長年の関係なんで。

天野：それはもう相当ツアーじゃないの。

横山：もう10年くらい一緒にやってますからね。

これがさっきの写真の正面アングルのやつです。それが「角度も換えたのも撮ってね」ってちょっと

と書いてとくと、横に変えた一番いいのが出てくる。映画のセット作るのとちょっと似てるんですよ。

天野：舞台に似てるね。照明からならね。

横山：学生の頃に、寺山修司さんの美術の舞台のお手伝いとかやってたんですよ。

天野：やってたね。

横山：こういうのやってて、舞台創るのに似てるなって思いましたね。

天野：僕も美術やって。

横山：お芝居もやられてましたね。

天野：うん、その時も演出が照明で決まっちゃう

んですよ。照明って、赤青黄とかの光で絵を描く、色をつけていくんですよ。だから、あーそうか、これって絵を描いてのと同じだとな。どんなにちゃんとやっても照明なかったら意味ないですからね。これ見た時にそれを感じたんでね。

天野氏のマネージャー：最初、色ついてないじゃないかって文句言ったんですよ（笑）。濃淡つけてくれて。そしたら「いや、これは照明でやる

## TALK in

ふたつの個性、

からいんだ」って。

横山：なるほどね。

マネージャー：言ったの私ですけどね（笑）。

天野：これ、かっこのいいね。

横山：それ、多分、本物見られると驚かれますよ。天野：あ、それなにかっこのいいの？

横山：大きく見せるには、小さく作った方が、遠



KOW 横山 宏  
YOKOYAMA

天 野 喜 孝

# YOSHITAKA AMANO



近法がうまく利用できると思って。大きく作っちゃうと、カメラ引けないでしょ。

天野：横山さん、ブラモデルでも説明書通りにやらないんです？

横山：そうなんです。根が貧乏症だから、小さい頃からブラモデル作って壊れたら、またそれで別の物を作ったりして。

—そういうところから始まるんですか！

たいなと思って、見る方なんかもいると思うんですけど、そういう方たちに、アドバイスみたいなものありますか？

天野：うーん…どうでしょ？（笑）仕事になっちゃうとね…でも子供の頃からね、好きな事を一生やっていければ一番いいですよ。そういう意味では、僕も子供の頃と変わらないからね。同じことですよ。机に紙置いて、他のことに目もくれないに描いてるのは、子供の頃そうだったし、今もそうだしね。で、きっとこれからも半くっておじいさんになっても多分そうだろうしね。ま、それで幸せだな、と思うんですよ。だから、そういうのが好きな人は、方法とかはいろいろあるでしょうけど、やっぱりそれをずっとやり続けるってのが、すごく幸せな事だと思うから、続けてほしいですよ。好きであればね。

—横山先生は？

横山：ほんとほんと、その通りです。飽きないことは真逆に通じって言うじゃないですか。商売だったら、継続するしかないみたいなのこって、やっぱりあるんじゃないですかね。基本的にそういうことをやろうとしている人に何がアドバイスできるかって言ったら、どれだけ寝ないで済むかとか（笑）。そういうことって、結構大事だから。勉強するより体力つけた方がいんじゃないかな

いかな（笑）。それはすごく思うな。僕は小さいとき体が弱かったんで、それで外へ遊びに行くより絵描いたりするのが好きだったんですよ。で、ある時境に、なんか結構元気になるって、運動ばかりやってたんですよ。だからおかげでね、集中力みたいなのがガッて出せたりするし、あと結構立体作ったりするのって、力いるんですよ。ナイフで指とかザックリいきますけど。そういうのとかも握力からつけた方がいいかなって。

天野：ああ、そういうのあるかもしれない。

—体力ですか。

天野：エネルギーっていう意味でも。作品ってそうじゃないですか。横山さんは横山さんの、僕は僕のエネルギーが入ってるし、そのエネルギーを感じるような気がするんですよ。見る人ってやっぱりね、で、ころころっていう感じで描いたやつって、感動しないと思うんです。やっぱりグッと凝縮したエネルギーがあると思うんで。技術とか何とか言うよりも、そういう方が大事じゃないかな、という感じはありますよね。いい絵と思ってくれているっていうのは、エネルギーを感じるってことじゃないかとかね。

## Huffman

アートを語る。

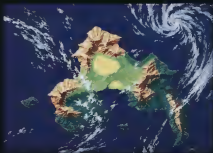
横山：そう。あと、ここはこうだったらいなとか言って、勝手に変えちゃうんです。小さい頃から。

「見る人には、作家のエネルギーが伝わると思う」

—多分、読者の方は、天野先生や横山先生のファンで、もしかすると、将来そういう仕事をやり







# in Huffman

## Illustration

•Yoshitaka Amano

3D Up & Illustration

•Kow Yokoyama

Supervision

•Koiji Yamashita

•Shinji Hashimoto

•Toshiyuki Inoue

•Manabu Denno

•Kiyoko Maeda (SQUARE CO.,LTD.)

Produce

•Mitsunobu Nakamura

•Hirohumi Nakamura

•Hideo Kamei

•Koiji Fujimoto

•Nozomi Takano (NTT PUBLISHING CO.,LTD.)

•Minoru Kobayashi (K's CO.,LTD.)

Design & Layout

•Hideo Imai

•Motokazu Ishii (MELLOW CO.,LTD.)

Writing

•Taku Nishida (ADD CO.,LTD.)

Cooperation

•Mariko Suzuki (TEN Production.)

•Michisue Onuki (OZ Company.)

発行 1995年4月20日初版

発行人 宇都宮 健一郎

発行所 NTT出版株式会社

東京都港区芝5-3-2芝第一ビルディング

TEL.03-5484-4060

印刷所 共同印刷株式会社

ISBN4-87188-892-9 C0071

©1995 スクウェア・エニックス・エンタープライズ

▶お丁・添丁本はお取り替えいたします

▶定価はカバーに表示してあります

▶禁無断転載・複製

ISBN4-87188-802-9 C0071 P1800E

定価1,800円(本体1,748円)



9784871888028



1910071018004



**SQUARESOFT**